Aprender a programar!

Por JOÃO CRUZ

Fazermos nós próprios os nossos vídeojogos, as nossas aventuras é algo deveras tentador e aliciante, mas nem sempre fácil de se concretizar, pelo menos, a nível nacional. E eis que o Pedro Araújo, de Arnoso Santa Maria, Lugar da Estrada, 4760 V. N. de Famalicão, nos escreveu que anda a tentar dar os primeiros passos na programação, mas que sozinho encontra bastantes dificuldades e que, por isso mesmo, solicita que quem já saiba algo do assunto o favor de entrar em contacto com ele. E quem sabe, num futuro próximo, não surjam as primeiras produções nacionais, mas para valer!

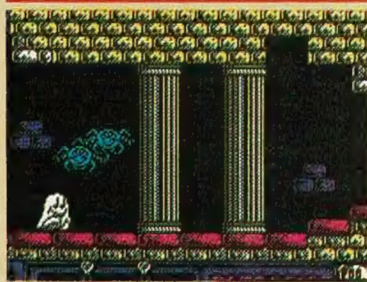
Vamos agora apresentar quatro jovens: o Cláudio, da Rua de Tourais, 528-2.° Direito, 4450 Matosinhos; o João, da Rua 9 de Abril, 88-1.°, 4200 Porto; o Pedro, da Rua de Arzila, Bloco 2, Ent. 45, Casa 31, 4200 Porto; e o Carlos, da Rua do Falcão, 884-r/c Esquerdo, 4300 Porto, que gostariam de saber o modo de introdução de «pokes» no Timex 48 K e, do mesmo modo, gostariam de se corresponder com outros jovens, para efectuarem um intercâmbio àcerca de tudo relacionado com computadores, pois possuem muitos jogos, «pokes», «dicas», mapas para trocas.

De seguida, temos a carta do Nuno Miguel Garcez, de Paço Vedro de Magalhães, 4980 Ponte da Barca, com o tel. (058) 42189, que nos conta que é iniciado neste mundo da Micomania desde o Natal e, a partir daí, tem estado sempre atento a estes assuntos. Este leitor deseja entrar em contacto com um dos leitores desta rubrica, que há umas semanas atrás andava à procura de um código de imunidade para o jogo «Jet Set Willy». Bom, aqui fica o pedido. Quanto à tua participação na rubrica Juízes Nacionais, desta secção, vais ter que nos remeter novos trabalhos, pois só nos enviaste os textos criticando os jogos, sem sequer atribuir pontuação aos tópicos «apresentação», «gráficos»... e também não enviaste uma foto de passe tua; que, se ainda não sabes, são requisitos indispensáveis para todos aqueles que pretendem participar na referida rubrica. Portanto, volta a enviar novos textos com tudo necessário e cá teremos muito gosto em publicar a tua colaboração.

Terminamos esta semana por aqui, aguardando como sempre todas as vossas sempre úteis colaborações.

Escrevam para: JORNAL DE NOTÍCIAS — MICROMANIA, Rua de Gonçalo Cristóvão, 4052 Porto Codex.

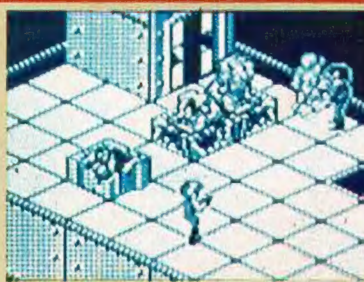
O QUE JÁ SE JOGA...



BLINKY'S

O argumento deste vídeojogo gira em torno de um pequeno aprendiz de fantasma que está sendo submetido a um teste, de modo a apurar-se se ele está capacitado a conviver com os fantasmas já graduados. O objectivo é conseguir assustar um certo personagem e, se não o conseguirmos, o nosso pequeno herói terá que frequentar novamente a escola por mais um século. Eis um breve resumo da história-base deste BLINKY'S SCAREY SCHOOL, mais um jogo pertencente àqueles denominados «arcade-adventure» e onde a nossa missão resume-se a percorrer todo o mapeado do jogo, recolhendo e largando objectos conforme as situações que nos forem surgindo assim determinem. Durante toda esta aventura, bastante difícil, há que ter em atenção todos os obstáculos.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ZEPPLIN.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 14.
SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 15.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: APESAR DE DIFÍCIL, UM BOM JOGO!



ROBOT MONSTERS

Após termos comentado a versão 16-bits deste jogo, para um ou dois jogadores, eis-nos aqui a comentar a versão para os 8-bits que está deveras sensacional. Apesar de não possuir todo o colorido e o nível sonoro da versão anterior, este ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS para os computadores de 8-bits mantém toda a adictividade do original. O objectivo, já sabem, consiste em salvarmos todos os humanos prisioneiros do Planeta-X, ora controlando Jake, ou Duke, pertencentes ao corpo de fuzileiros espaciais. Para completarmos a nossa missão temos que fazer frente aos perigosos Reptilons e escapar das suas armadilhas. ROBOT MONSTERS tem um estilo de comandos muito semelhante aos clássicos jogos da Ultimate; logo, a emoção está garantida!.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 17.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UMA EXCELENTE VERSÃO!



RUFF + REDDY

Os personagens do desenho animado, particularmente os pertencentes à galeria da famosa Hanna-Barbera, têm vindo a surgir nos vídeojogos pouco a pouco, de tal modo que todos os mais conhecidos personagens já desfilaram pelos ecrãs dos monitores de diversos computadores e, ultimamente, têm surgido, os por assim dizer, menos badalados personagens, como o são RUFF + REDDY. Trata-se de mais uma aventura-arcade, uma vez que parece ser este o género de programas, onde se adequam melhor estes personagens aquando da concepção de um vídeojogo em que eles sejam os personagens principais. Em RUFF + REDDY controlamos o pequeno gatito em busca de pequenos «robots», perdidos num planeta distante. Tecnicamente este jogo está bastante atractivo e cativante a nível de som.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: HI-TEC.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 19.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM BOM JOGO NESTA SÉRIE!

CONTINUA
CONTINUA
LEGENDA
A - CANHÕES
- TANQUES
- ÁRVORES
- ESCADAS
M - MINAS
F - IMÓVEIS
E - MÓVEIS
...
FIM
1º NIVEL
POR SANDRO MARQUES
ESTARREJA
GREEN BERET
1º NIVEL

JUÍZES NACIONAIS



Miguel Ângelo Afonso da Costa
Rua Raimundo de Carvalho, 521
4400 V. N. GAIA

TOUR DE FORCE

O ciclismo, para muitos, é uma verdadeira paixão, para outros é apenas uma modalidade desportiva. Quando este lote de emoções passa para um jogo de computador, tudo pode acontecer. TOUR DE FORCE é um verdadeiro desafio aos nossos reflexos, onde temos de completar cinco pistas, em cinco países diferentes, correndo contra o tempo e alimentando-nos durante os trajectos. Tentar ganhar a «camisola amarela» e escutar os conselhos do nosso treinador são os principais objectivos.

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 20.
SOM 48 K: 18.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: UM «SHOW» EM CORRIDA!!!



António Miguel Rocha
Rua das Palmeiras, B/12, E/60, C/41
Lordelo do Ouro
4100 PORTO

SCALEXTRIC

Trata-se de um jogo de corridas de F 1, para ser jogado entre dois parceiros. SCALEXTRIC dá aos pilotos (nós) a possibilidade de escolhermos o percurso em que queremos disputar a prova, bem como poderemos construí-lo nós próprios, usando a nossa habilidade e imaginação. SCALEXTRIC é um jogo graficamente muito bom e que vale a pena ser jogado por todos os micro-jovens dedicados, especialmente por todos aqueles que apreciam jogos de competição de carros...

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48 K: 18.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM JOGO PARA PARCEIROS!

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1 – MIDNIGHT RESISTANCE	1 – LA DIOSA DE COZUMEL	1 – SLY SPY
2 – ASTRO MARINE CORPS	2 – BARD'S TALE	2 – KLAX
3 – JUDGE DREDD	3 – AVENTURA ORIGINAL	3 – VENDETTA
4 – TURRICAN	4 – JABATO	4 – SONIC BOOM
5 – HOSTAGES	5 – CASTLE MASTER	5 – ICE BREAKER